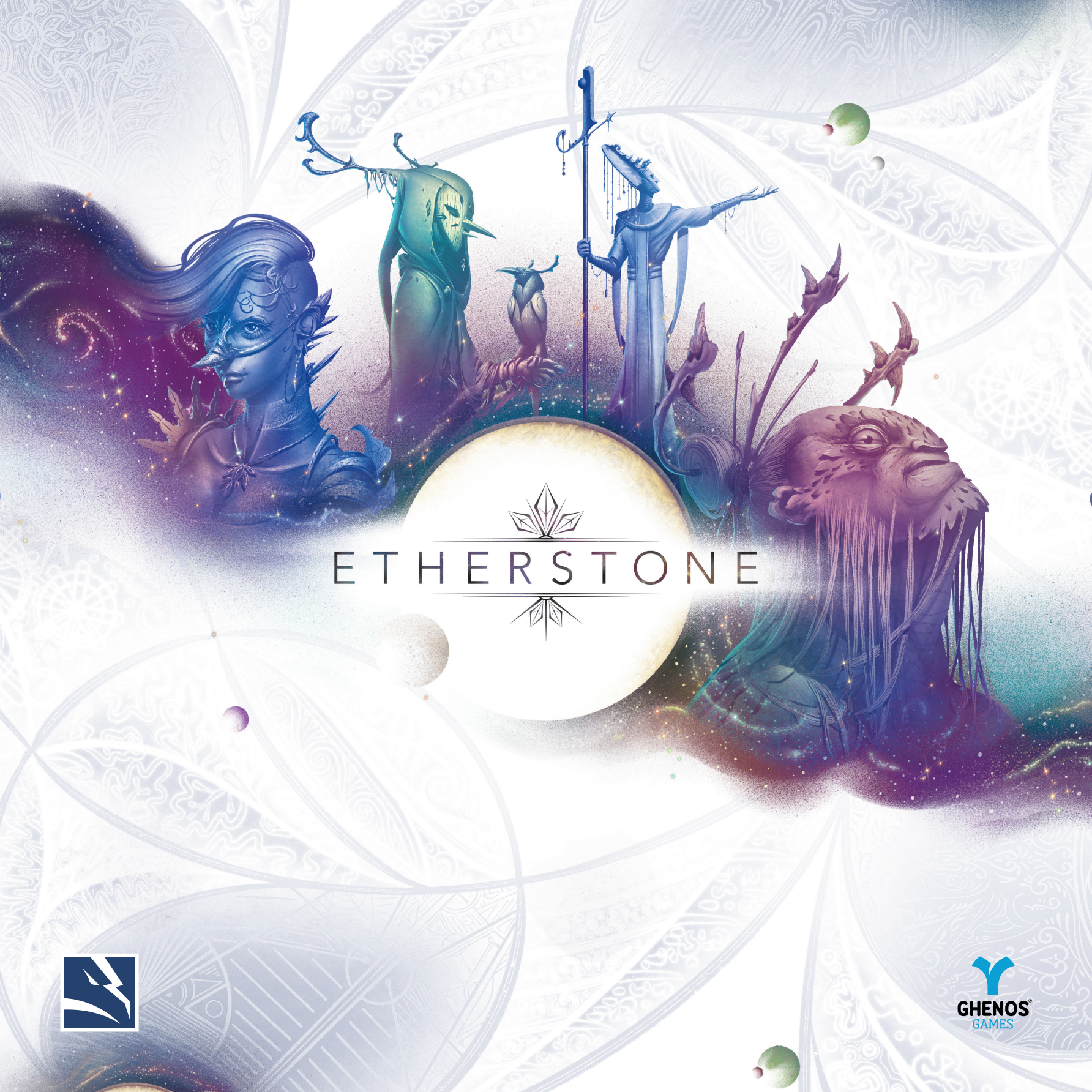


GHENOS GAMES

INTRODUZIONE

Nobura è un pianeta dimenticato e avvolto nel mistero. Dopo l'ultima estinzione di eoni fa, Nobura rimase senza tracce di vita, finché un empatico essere cosmico decise di sacrificare la propria esistenza per ridare un soffio vitale al pianeta e per dare uno scopo all'universo. La sua forma si frantumò in Etherstone (gemme eteree) di cinque tipi diversi, ciascuno dei quali modellò i biomi del pianeta e creò delle specie distinte, che ora coesistono allo stesso tempo, sfidandosi su tutto il pianeta.

Tra le Etherstone, quelle viola sono collegate direttamente al Vuoto ribollente, l'essenza stessa della creazione e della distruzione. Diffondendosi come una piaga vivente, queste Etherstone hanno corrotto tutto ciò che hanno toccato. Le montagne si sono indebolite, le foreste sono avvizzite e gli esseri viventi hanno subìto il destino peggiore di tutti. All'inizio, il Vuoto sembra rafforzare le sue vittime, rendendole più forti, più intelligenti e molto più feroci. Alla fine però, il corpo corrotto dell'ospite implode per liberare le Etherstone all'interno, che si affrettano a lasciare Nobura per ricreare l'essere cosmico che ha dato inizio a tutto.

In questo caos, emergi come un leader con un'ambizione irrefrenabile. Ma non sei il solo e non devi fermarti davanti a nulla per raggiungere il tuo scopo di dominio!

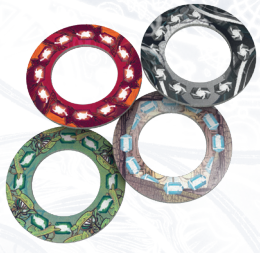
CONTENUTO

75 carte Entità
(15 per ciascun colore: rosso, nero, verde, bianco e viola)

18 carte Minaccia
(5 di livello I, 6 di livello II, e 7 di livello III)

13 carte Leader

5 dadi Etherstone
(1 per ciascun colore: rosso, nero, verde, bianco e viola)



4 anelli Riserva dei dadi

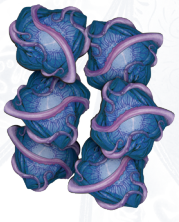
1 disco della Vita del Primo Giocatore

3 dischi della Vita

80 segnalini Etherstone
(20 per ciascun colore: rosso, nero, verde e bianco)

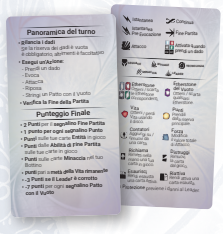
32 segnalini Punto

32 segnalini Contatore



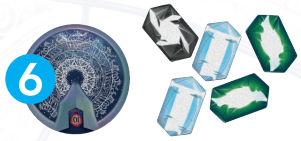
8 segnalini Patto con il Vuoto

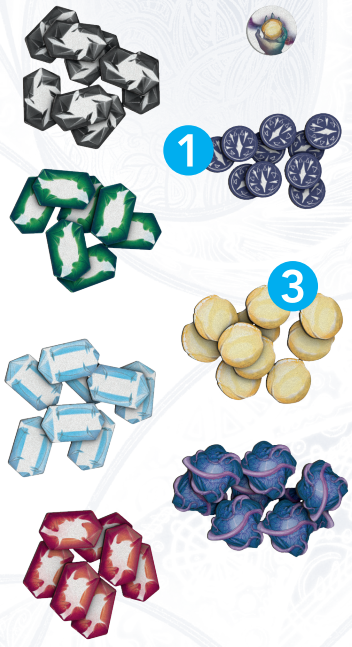
1 segnalino Fine della Partita



4 carte Aiuto del Giocatore

PREPARAZIONE





1 Posiziona tutti i segnalini Etherstone, i segnalini Contatore, i segnalini Patto con il Vuoto e il segnalino Fine della Partita in una riserva principale a cui tutti i giocatori possono accedere.

2 Posiziona i 4 anelli Riserva dei dadi in una zona raggiungibile da tutti i giocatori, a formare un quadrato: questa è la riserva dei dadi. Lancia tutti e 5 i dadi e posizionali all'interno degli anelli dei rispettivi colori. Il dado viola non ha un anello, quindi posizionalo al centro, come mostrato in figura.

3 In base al numero dei giocatori, metti nella riserva principale il numero indicato di segnalini Punto:

2 giocatori: 15 segnalini Punto
3 giocatori: 20 segnalini Punto
4 giocatori: 25 segnalini Punto

Metti tutti gli altri segnalini Punto in una riserva secondaria a parte, ben distinta.

4 Separa le carte Minaccia in base al livello mostrato sul dorso, e mescolale separatamente.
Prendi da questi 3 mazzi un certo numero di carte in base al numero dei giocatori.

2 giocatori: 3 di livello I, 3 di livello II e 4 di livello III
3 giocatori: 4 di livello I, 4 di livello II e 5 di livello III
4 giocatori: 4 di livello I, 5 di livello II e 6 di livello III

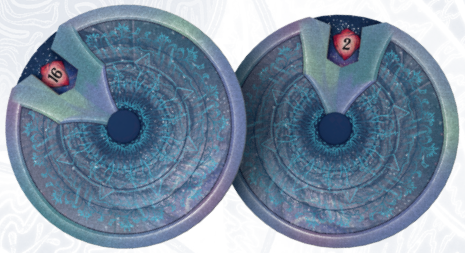
Rimetti le carte rimanenti nella scatola. Usa queste carte per creare il mazzo Minaccia, a faccia in giù, mettendo le carte di livello III in fondo, quelle di livello II al centro e quelle di livello I in cima.

5 Gira le prime 3 carte Minaccia del mazzo e mettile a faccia in su vicino al mazzo, una di fianco all'altra, per creare l'area delle Minacce.

6 Ogni giocatore prende un disco della Vita a caso, assicurandosi che uno di questi sia il disco della Vita del Primo Giocatore.

Disco della Vita del Primo Giocatore

Dischi della Vita



7 Dai a ogni giocatore una carta Aiuto del Giocatore.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Sei un potente leader che cerca di ottenere il maggior numero di punti possibile Evocando carte Entità, utilizzando le tue Abilità nel modo più efficace possibile, e sconfiggendo le Minacce che incombono. Prendendo i dadi otterrai preziose Etherstone che possono attivare potenti Abilità sulle tue carte, e spenderai queste Etherstone per Evocare le carte Entità dalla tua mano.

Il gioco inizia con una **fase di Draft**, in cui ogni giocatore crea la sua mano di 7 carte che utilizzerà per il resto della partita.

Successivamente, ha inizio la **fase Principale**, durante la quale verranno effettuati un numero variabile di turni, fino al termine della partita. Durante il tuo turno svolgi un'azione, quindi il turno passa al giocatore successivo in senso orario. Quando si verifica una condizione di fine partita il gioco prosegue finché ogni giocatore ha svolto lo stesso numero di turni, e poi si procede al calcolo del punteggio. Il giocatore con più punti sarà il vincitore!

1. Fase di Draft

Nota: per la tua prima partita, puoi sostituire i passaggi 1 - 3 della fase di Draft e giocare con delle mani precostruite (vedi pag. 10 per i dettagli).

Svolgi i seguenti passaggi:

1. Mescola tutte le carte Leader e distribuiscine 2 coperte a ciascun giocatore.

2. Mescola tutte le carte Entità e distribuiscine 7 coperte a ciascun giocatore. In contemporanea con gli altri giocatori, scegli 1 di queste carte Entità e posizionala a faccia in giù davanti a te. Poi, passa le carte rimanenti al giocatore alla tua sinistra, e scegli 1 carta tra quelle che hai appena ricevuto, per aggiungerla alla tua pila a faccia in giù. Continua a scegliere e passare le carte finché non ne hai 7 davanti a te (come tutti gli altri). Queste carte formano la tua mano e devono essere tenute nascoste ai tuoi avversari.

3. Scegli 1 delle tue carte Leader, posizionala a faccia in su davanti a te, poi rimetti nella scatola la carta Leader non scelta.

4. Ottieni tutte le Etherstone e i Contatori indicati in fondo alla carta Leader scelta. Posiziona tutti i Contatori ottenuti sopra la carta Leader.

5. Imposta il tuo disco della Vita sul valore mostrato nell'angolo in alto a destra della tua carta Leader.

2. Fase Principale

Partendo dal giocatore con il disco della Vita del Primo Giocatore e proseguendo in senso orario, ogni giocatore svolge il suo turno.

Panoramica del turno

Svolgi i seguenti passaggi (*ognuno di essi è spiegato in dettaglio alle pagg. 8 e 9*):

1. Rilanciare i dadi

Se la riserva dei dadi è vuota, rilancia i cinque dadi per ripristinarla.

2. Azione

Svolgi **una** delle seguenti azioni:

A. Prendere un dado

Prendi 1 dado per ottenere 2 Etherstone ed eventualmente attivare le tue Abilità.

B. Evocare

Evoca 1 carta mettendola in gioco di fronte a te, pagandone il costo in Etherstone.

C. Attaccare

Sconfiggi 1 Minaccia nell'area delle Minacce usando il tuo Leader e/o i tuoi Seguaci.

D. Riposare

Riattiva i tuoi Seguaci inattivi in modo che siano pronti ad Attaccare di nuovo.

E. Stringere un Patto con il Vuoto

Purificati stringendo un Patto con il Vuoto. Questo rigenera la tua Vita, ma ti costerà 7 punti nel calcolo del Punteggio Finale.

3. Verificare la fine della partita

Se si è verificata una qualsiasi delle tre condizioni di fine della partita (*vedi pag. 9*), si continua a giocare finché tutti i giocatori hanno svolto lo stesso numero di turni, dopodiché la partita termina.

Concetti generali

Etherstone

Le Etherstone contengono l'essenza concentrata dell'essere cosmico che si è sacrificato per far rivivere Nobura. Puoi spenderle per Evocare carte Entità e metterle in gioco.

Esistono 5 colori diversi di Etherstone:

Nero - Ferventi	Rosso - Limbici
Verde - Sussurranti	Bianco - Luminari
Viola - Vuoto	

Ottenere Etherstone

Ogni volta che ottieni una Etherstone, prendi 1 segnalino di quel colore dalla riserva principale e mettilo nella tua area di gioco. Se per effetto di un'Abilità ottieni una o più Etherstone del Vuoto (viola), prendi quel numero di segnalini Etherstone ripartiti fra uno o più colori a tua scelta.

Spendere Etherstone

Ogni volta che spendi le Etherstone, spostale dalla tua area di gioco alla riserva principale. Non esistono segnalini Etherstone del Vuoto (viola), quindi, per pagare i costi del Vuoto, spendi invece una combinazione di Etherstone di qualsiasi colore.

Vita

La tua carta Leader rappresenta te stesso su Nobura. Inizi la partita con Vita pari al valore mostrato sulla tua carta Leader. Quando ottieni o perdi Vita durante il gioco, ruota il disco della Vita di conseguenza, per indicare il nuovo valore. **Puoi** ottenere più Vita di quella iniziale mostrata sulla tua carta Leader, fino a un massimo di 16.

Corruzione

Se il tuo disco della Vita raggiunge lo zero divieni corrotto, e per indicarlo devi posizionare il tuo disco della Vita sopra la tua carta Leader. Mentre sei corrotto, puoi perdere un qualsiasi ammontare di Vita senza conseguenze. Sarai costretto a Stringere un Patto con il Vuoto con la tua azione successiva, per purificarti e rimuovere la corruzione.

Punti

Durante la partita otterrai punti in vari modi. Ogni volta che ottieni punti, prendi il numero indicato di segnalini Punto dalla riserva principale. Se la riserva principale non ha più segnalini Punto, continua a prenderne dalla riserva secondaria. Alla fine della partita otterrai i punti mostrati nella parte alta delle tue carte Entità **in gioco** e delle carte Minaccia che hai ottenuto: **non prendere** segnalini Punto per queste carte durante la partita. Il vincitore sarà il giocatore con più punti, quindi cerca di guadagnarne il più possibile!

Segnalini

Non c'è limite al numero segnalini Etherstone, segnalini Punto e segnalini Contatore che puoi possedere. Questi segnalini sono considerati illimitati, quindi, nell'improbabile caso in cui dovessero esaurirsi, usa dei sostituti opportuni.

Panoramica delle carte

Se il testo di una carta è in conflitto con le regole, il testo della carta è considerato quello valido.

Ci sono tre categorie di carte nel gioco: Entità, Minacce e Leader.

» Carte Entità

Costo di Evocazione. Il numero e il tipo di Etherstone che devi pagare per Evocare questa carta.

Valore in Punti. Li ottieni alla fine della partita, se la carta è in gioco.

Nome della carta. Lo sfondo di quest'area sarà sempre uguale al colore della carta.

Tipo di carta e nome della Fazione.

Abilità.

Codice della carta.

Tipo di carta.
Ogni carta può essere di uno dei seguenti tipi:
- Seguace
- Rituale
- Tecnologia

Forza.
Il Danno inflitto a una Minaccia durante un'azione di Attacco.

» Carte Minaccia

Valore in Punti. Li ottieni alla fine della partita se l'hai Attaccata.

Il totale della Vita di questa Minaccia.

Nome della Minaccia.

Codice della carta.

Ricompensa ottenuta dopo aver completato un'azione di Attacco (*vedi l'azione Attaccare a pag. 9*).

Forza.
Il Danno che questa Minaccia infligge al Leader che si è unito all'azione di Attacco.

» Carte Leader

Il quantitativo iniziale di Vita con cui questo Leader inizia la partita.

Nome del Leader

Codice della carta

Abilità.

Etherstone e/o Contatori ottenuti durante la preparazione.

Forza.
Il Danno inflitto a una Minaccia quando questo Leader si unisce a un'azione di Attacco.

Abilità

Le Abilità sono presenti sulla maggior parte delle carte Entità e delle carte Leader. Le Abilità vengono attivate dai dadi che prendi, come anche da altre Abilità di cui svolgi gli effetti. L'attivazione di tutte le Abilità è facoltativa, salvo diversa indicazione sulla carta. Quando si attivano più Abilità, puoi eseguirle in qualsiasi ordine. Ogni Abilità è separata da una linea orizzontale. **Puoi attivare le Abilità di una carta anche se è esausta** (cioè ruotata su un lato, *vedi pag. 9*).

Quando un'Abilità si attiva, esegui il suo effetto una sola volta, a meno che non abbia un'icona X, il che significa che puoi eseguirla un numero variabile di volte. Se viene attivata da altri effetti, puoi eseguire la stessa Abilità più volte durante lo stesso turno. Potresti anche attivare un'Abilità che si trova su una carta Evocata da un'Abilità attivata precedentemente, durante lo stesso turno. Quando attivi un'Abilità, devi svolgerla quanto più possibile prima di attivarne un'altra.

Se un'Abilità non fa menzione di un bersaglio, allora il bersaglio di quell'Abilità è la carta con quell'Abilità.

- Se un'Abilità si riferisce a un giocatore che ha la maggioranza di qualcosa, non si attiva in caso di parità.
- Se un'Abilità si riferisce alla Vita o alla Protezione e non viene specificato alcun altro bersaglio, allora tu sei il bersaglio di quell'Abilità.
- Se un'Abilità richiede di mettere/rimuovere dei Contatori e non è specificato alcun altro bersaglio, allora il bersaglio di quell'Abilità è la carta con quell'Abilità.

L'icona sulla carta indica quando si attiva l'Abilità (*vedi l'esempio a pagina 12*).

	Istantanea	Si attiva immediatamente dopo che la carta è stata Evocata.
	Istantanea Pre Evocazione	Si attiva immediatamente prima che la carta venga Evocata.
	Continua	Si attiva ogni volta che sono soddisfatte le condizioni indicate sulla carta, fintanto che è in gioco.
	Fine Partita	Si attiva durante il calcolo del Punteggio Finale.
	Attacco	Si attiva quando si svolge un'azione di Attacco.
	Colore del dado	Si attiva quando prendi un dado del colore indicato.
1-2	Valore del dado	Si attiva quando prendi un dado che riporta uno dei valori indicati.
1≥3	Intervallo del dado	Si attiva quando prendi un dado con un valore entro l'intervallo indicato (inclusi i numeri mostrati).

Dettaglio di un turno

In ogni turno, svolgi le tre fasi seguenti:

1. Rilanciare i dadi

Se all'inizio del tuo turno la riserva dei dadi non ha alcun dado, devi ripristinarla. Altrimenti, puoi scegliere di ripristinarla perdendo Vita pari al numero dei dadi attualmente presenti nella riserva dei dadi.

Per ripristinare la riserva dei dadi, prendi tutti e 5 i dadi, ovunque essi siano, e lanciali. Quindi, posizionali all'interno degli anelli corrispondenti al loro colore. Il dado viola non ha un anello, quindi posizionalo al centro.

2. Azione

Devi svolgere una delle seguenti azioni.

A. Prendere un dado

Scegli 1 dado dalla riserva dei dadi e mettilo nella tua area di gioco. Ottieni 2 Etherstone del colore di quel dado. Il valore del dado scelto non influisce sulla quantità o sul colore delle Etherstone ottenute.

Se prendi il dado del Vuoto (viola), perdi 1 Vita. Poi, scegli un colore e ottieni 2 Etherstone di quel colore. Per il resto del tuo turno, il dado del Vuoto sarà trattato come se fosse del colore scelto. Non modificare il valore del dado che hai preso, a meno che un'Abilità ti dica di farlo.

Dopo aver ottenuto le Etherstone, **puoi** svolgere gli effetti di tutte le Abilità mostrate sul tuo Leader e sulle carte Entità che hai **in gioco**, attivate dal colore e/o dal valore del dado scelto. Ogni Abilità viene eseguita una volta per ogni sua attivazione, e puoi eseguire gli effetti in qualsiasi ordine.

Tieni il dado scelto davanti a te fino a quando tutti i dadi non verranno lanciati durante un futuro ripristino dei dadi. I dadi presi nei turni precedenti non hanno alcun effetto.

B. Evocare

Con l'azione Evocare, metti in gioco una carta Entità. Svolgi i seguenti passaggi:

1. Scegli 1 carta Entità dalla tua mano.
2. Esegui qualsiasi Abilità Pre Evocazione ( ) sulla carta.
3. Paga il costo di Evocazione della carta: spendi le Etherstone, spostandole dalla tua area di gioco alla riserva generale, per pagare il costo. Per pagare un costo del Vuoto puoi scartare una qualsiasi combinazione di colori di Etherstone.
4. Metti la carta scoperta nella tua area di gioco. La sua posizione in relazione alle altre tue carte giocate non influisce sul gioco.
5. Infine, attiva qualsiasi Abilità Istantanea ( ) sulla carta. Questa carta ora è **in gioco**.

C. Attaccare

Con l'azione Attaccare, sconfiggi una Minaccia con i tuoi Seguaci e/o il tuo Leader.
Svolgi i seguenti passaggi:

1. Scegli 1 carta Minaccia nell'area delle Minacce. Devi essere in grado di sconfiggerla, ossia il tuo valore totale di Attacco (*vedi i punti 2 e 3*) deve essere pari o superiore alla Vita della Minaccia. Se il tuo valore totale di Attacco non è sufficiente, devi scegliere una carta Minaccia diversa o scegliere un'azione diversa per il tuo turno.
2. Scegli un numero qualsiasi dei tuoi Seguaci attivi in gioco per farli unire all'Attacco. Calcola il tuo valore totale di Attacco sommando il valore di forza di ogni Seguace scelto, quindi ruota questi ultimi su un lato per indicare che sono esausti. I Seguaci esausti non possono unirsi a una futura azione di Attacco finché non tornano attivi grazie a un'Abilità o un'azione Riposare.

   Puoi far unire all'Attacco anche il tuo Leader, aggiungendo il valore di forza della tua carta Leader al valore totale di Attacco. I Leader non sono mai esausti, quindi non ruotare la tua carta Leader quando si unisce a un Attacco.
3. Puoi attivare tutte le Abilità di Attacco sulla tua carta Leader e su tutte le tue carte in gioco in qualsiasi ordine, comprese quelle che non si uniscono a questo Attacco.
4. Se il tuo Leader si è unito all'Attacco, perdi Vita pari al valore della forza della Minaccia. Se hai attivato delle abilità di Protezione, previeni il quantitativo indicato di Danno al tuo Leader.
5. Svolgi tutti gli effetti delle Abilità di fine Attacco che si attivano.
6. Ottieni tutte le ricompense mostrate in fondo alla carta Minaccia Attaccata.
7. Metti la carta Minaccia a faccia in giù in una pila, insieme alle altre carte Minaccia sconfitte che hai Attaccato. Questo è il tuo Bottino. Otterrai i punti mostrati su queste carte durante il calcolo del Punteggio Finale.
8. Pesca la carta in cima al mazzo delle Minacce e mettila a faccia in su nell'area delle Minacce. Se il mazzo delle Minacce si è esaurito, salta questo passaggio; si continua a giocare con meno di 3 carte Minaccia.

D. Riposare

Riattiva tutti i Seguaci di fronte a te, ruotandoli in posizione verticale.

E. Stringere un Patto con il Vuoto

Questa azione è obbligatoria se sei corrotto, e non può essere svolta da giocatori non corrotti.

Purificati riportando il valore sul tuo disco della Vita al valore iniziale di Vita del tuo Leader (mostrato nell'angolo in alto a destra della tua carta Leader).
Quindi rimuovi il disco della Vita dalla tua carta Leader e prendi 1 segnalino Patto con il Vuoto. Ogni Patto con il Vuoto ridurrà il tuo punteggio finale di 7 punti.

3. Verificare la fine della partita

La fine della partita avviene se si verifica una qualsiasi di queste condizioni.

- Non hai più carte Entità nella tua mano durante questa fase del tuo turno. A causa delle Abilità di distruzione di alcune carte, potresti avere meno di 7 carte in gioco, in questo momento.
- Non ci sono carte nel mazzo delle Minacce. Questa condizione è considerata verificata anche se ci sono carte Minaccia nell'area delle Minacce.
- La riserva principale di Punti è vuota.

Se il termine della partita si verifica nel tuo turno, prendi il segnalino Fine della Partita e mettilo nella tua area di gioco.

Fintanto che la partita non è terminata, il successivo giocatore in senso orario svolge il suo turno.

FINE DELLA PARTITA E PUNTEGGIO FINALE

Dopo che si è verificata una delle condizioni di fine partita, continua a giocare finché ogni giocatore non ha svolto lo stesso numero di turni. Ciò significa che il giocatore alla destra del primo giocatore giocherà sempre l'ultimo turno della partita, e se è proprio lui ad attivare una condizione di fine partita, questa termina immediatamente dopo il suo turno.

Punteggio Finale

Calcola il tuo punteggio sommando tutti i punti ottenuti, in questo modo:

- punti pari al numero dei tuoi segnalini Punto;
- 2 Punti se hai il segnalino Fine della Partita;
- tutti i Punti indicati nell'angolo in alto a destra delle tue carte Entità in gioco;
- punti da tutte le Abilità di fine partita sulle tue carte Entità in gioco;
- tutti i Punti nell'angolo in alto a sinistra delle Minacce nel tuo Bottino;
- punti pari a metà della Vita rimanente nel tuo disco della Vita (arrotonda per difetto);
- -7 Punti per ogni segnalino Patto con il Vuoto;
- -3 Punti se attualmente sei corrotto.

Il giocatore con più punti vince la partita! In caso di pareggio, dirimilo utilizzando le seguenti condizioni di spareggio in ordine, fino a quando il pareggio non viene risolto: il minor numero di carte nella mano, il maggior numero di Etherstone nell'area di gioco e il più alto valore di Vita rimanente sul disco della Vita. Nell'improbabile caso che ci sia ancora un pareggio, i giocatori in parità condividono la vittoria.

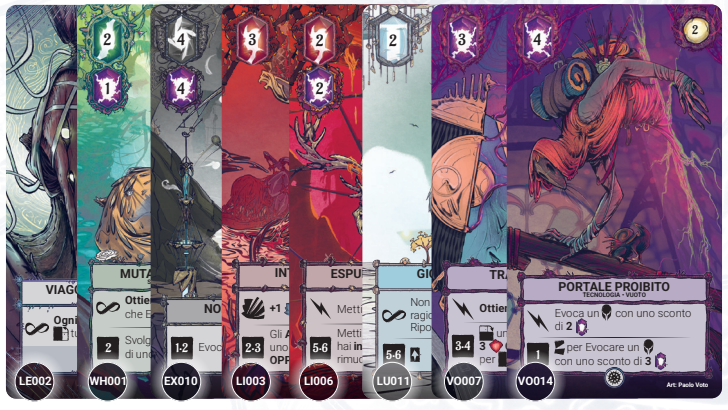
MANI PRECOSTRUITE PER LA PRIMA PARTITA

Per la tua prima partita, salta i passi 1-3 della fase di Draft. Ogni giocatore sceglie una diversa mano precostruita dalla tabella sottostante. Prendi il Leader e ottieni le carte Entità indicate, in base ai codici numerici mostrati negli angoli in basso a sinistra delle carte. Quindi prosegui con il passaggio 4 della fase di Draft.

Mano	Leader	Codice numerico
A	LE002	EX010, WH001, LI003, LI006, LU011, VO007, VO014
B	LE003	EX001, EX002, EX014, LI002, LU015, VO003, VO006
C	LE004	WH002, WH003, WH010, WH011, LI012, LI009, VO012
D	LE005	WH004, WH007, LI004, LU001, LU005, LU009, VO004
E	LE010	EX004, EX005, EX006, LI001, LU003, LU012, VO005

Nota: si consiglia vivamente di utilizzare queste mani solo durante la prima partita. Queste carte hanno potenti sinergie che sono, in media, più forti di una mano costruita nella fase di Draft.
La fase di Draft è un elemento cruciale del gioco, e dovrebbe essere utilizzato il prima possibile.

Esempio: mano precostruita "A"



GLOSSARIO

Icone

Carte

- Minaccia
- Leader
- Seguace
- Rituale
- Tecnologia

Etherstone e colore delle carte

- Viola - Vuoto (si considera di qualsiasi colore)
- Nero - Ferventi
- Verde - Sussurranti
- Bianco - Luminari
- Rosso - Limbici

Abilità

L'icona indica quando l'Abilità si attiva.

- Istantanea: si attiva immediatamente dopo che la carta è stata Evocata.
- Istantanea Pre Evocazione: si attiva immediatamente prima che la carta venga Evocata.
- Continua: si attiva ogni volta che sono soddisfatte le condizioni indicate sulla carta, fintanto che è in gioco.
- Fine Partita: si attiva durante il calcolo del Punteggio Finale.
- Attacco: si attiva quando svolgi un'azione di Attacco, a prescindere che la carta si sia unita all'Attacco o sia esausta.
- Colore del dado: si attiva quando prendi un dado del colore indicato.
- 1-2 Valore del dado: si attiva quando prendi un dado che riporta uno dei valori indicati.
- 1>3 Intervallo del dado: si attiva quando prendi un dado con un valore entro l'intervallo indicato (inclusi i numeri mostrati).

Abilità

Concetti Generali

- Se un'Abilità si riferisce alla Vita o alla Protezione e non viene specificato alcun altro bersaglio, allora tu sei il bersaglio di quell'Abilità.
- Se un'Abilità non fa menzione di un bersaglio, allora il bersaglio di quell'Abilità è la carta con quell'Abilità.
- Se un'Abilità si riferisce a un giocatore che ha la maggioranza di qualcosa, non si attiva in caso di parità.

- Avversari: quando un'Abilità si riferisce agli avversari, si applica a tutti i giocatori tranne te. Svolgi per intero le Abilità che hanno effetto sugli avversari, anche se forniscono loro dei benefici.
- In Gioco: si riferisce alle carte Entità che sono state Evocate. Possono essere Attive o Esauste.
- Attacco: metti una Minaccia nel tuo Bottino usando carte con un totale di forza pari o superiore alla Vita della Minaccia.
- Sconfiggi: sferra un Attacco a una Minaccia usando solo questa Abilità. Non puoi usare il tuo Leader, i tuoi Seguaci o altre Abilità per modificare il valore di Attacco.
- Effetto di Attivazione: svolgi un'Abilità attivata dal colore del dado, dal valore del dado o dall'intervallo del dado di un'altra delle tue carte in gioco, come se fosse stata attivata da un dado.
- Segnalini Contatore: segnalini generici che metti sulle carte Entità e sul Leader. Se un'Abilità indica di spendere segnalini Contatore, devi toglierne il numero indicato dalla carta con quell'Abilità.

- Vita: ottieni o perdi il valore indicato di Vita, ruotando il tuo disco della Vita sul nuovo valore.
- Punto: ottieni il numero indicato di segnalini Punto dalla riserva principale. Se questa è vuota, prendili dalla riserva secondaria.
- Riserva secondaria: quando ottieni segnalini Punto dalla riserva secondaria, prendili da quelli avanzati durante la preparazione, non dalla riserva principale.
- Forza: aggiungi o sottrai il numero indicato al tuo valore totale di Attacco quando Attacchi una Minaccia.
- X: è un quantitativo variabile che scegli o che è indicato dall'Abilità. Il valore di X è sempre lo stesso, ogni volta che è mostrato in quell'Abilità.
- #X: se c'è un numero prima del valore X, moltiplica X per quel numero.
- Richiama: riprendi in mano una delle tue carte Entità in gioco.
- Distruggi: rimuovi la carta bersaglio dal gioco.
- Protezione: previene il quantitativo indicato di Danno al tuo Leader, esclusivamente quando affronti una Minaccia.
- Riattiva: rendi Attiva una carta esausta rimettendola in verticale.
- Esaurisci: rendi esausta una carta ruotandola su un lato.
- Evoca: svolgi l'azione Evoca per mettere in gioco di fronte a te una carta dalla tua mano. Questa Abilità di solito mostra una condizione e/o una modifica al costo totale di Evocazione.

Esempio.
Luna ha in gioco il Mutaforma Gentile *e la* Duchessa delle Formiche*. Prende un dado verde di valore 2 che attiva l'Abilità (valore del dado) del* Mutaforma Gentile*; questa le fa ottenere la possibilità di attivare un'Abilità di uno dei suoi Seguaci in gioco. Sceglie la* Duchessa delle Formiche*, attivando l'Abilità* 3-4 *del dado. Visto che l'effetto non indica un bersaglio, mette 1* (◆) *sulla* Duchessa delle Formiche.

MUTAFORMA GENTILE
SEGUACE · SUSSURRANTI
Ottieni una ogni volta che Evochi un .
2 Svolgi un effetto di Attivazione di uno dei tuoi in gioco.
DUCHESSA DELLE FORMICHE
+2 per ogni .
3-4 Metti un
Art: Paolo Voto

Autori: Simone Luciani e Virginio Gigli
Illustratore: Paolo Voto
Editore: ThunderGryph Games
PM: Gonzalo Aguirre Bisi
Direzione Artistica: Pierpaolo Paoletti
Autore del regolamento: Jonathan Cox
Revisione delle regole: Jessica Longhurst
Traduzione regolamento: Flavio De Leonardis
Revisione: Anna Scovenna, Vincenzo Ricci e Roberto Corbelli
Progettazione grafica: Pierpaolo Paoletti, Zhuang Huachong e Daniel Tosco
Modelli: Erick Tosco

Ambientazione basata sul romanzo *Etherstone: I Misteri di Nobura* di Gonzalo Aguirre Bisi e William Allan Gosline.
Ringraziamo per il supporto: Cristina Bisi, Cristina Aguirre Bisi, William Cavallieri e Luis González.

Prodotto da Thundergryph SLU
Avda. República Argentina, 24 - 2º
41011 Sevilla, España
www.thundergryph.com
support@thundergryph.com
© 2024 ThunderGryph Games,
Tutti i diritti riservati.

Distribuito da Ghenos S.r.l.
Viale Ortles 82, 20139 Milano
info@ghenosgames.com
Ghenos Games® è un marchio registrato di daVinci Editrice S.r.l.
www.ghenosgames.com